

Séries gamificadas: o diálogo e a influência da gamificação em seriados contemporâneos

Gamified Series: dialog and influence of the gamification in contemporaneous series

Henrique CATAI¹

Resumo

A produção seriada contemporânea é um exemplo de como as mudanças sociais, culturais e tecnológicas influenciam as produções audiovisuais. A estética e a linguagem dos games constitui um dos fatores para tal ocorrência. Nesse sentido, nosso objetivo é identificar e analisar a relação entre as bases da gamificação e os seriados contemporâneos, identificando como as técnicas oriundas da criação de games dialogam com as produções seriadas contemporâneas. Nossa base de referências está em autores relacionados ao campo teórico que abordar temas acerca de seriados contemporâneos, da convergência de conteúdo, da narrativa transmídia, da gamificação, games e realidades aumentadas. Os seriados para análise: *Stranger Things* (Netflix, 2016), *Narcos Mexico* (Netflix, 2016), *The Sinner* (Netflix, 2017), *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018), *Sherlock* (BBC, 2010), *How to Get Away with Murder* (Netflix, 2014), *Big Little Lies* (HBO, 2017), *Les Revenants (The Returned)* (HBO Max, 2012).

Palavras-chave: Gamificação. Seriado. Contemporâneo. Convergência. Complexidade. Televisão. Games.

Abstract

The production of contemporary series is an example of how social, cultural and technological changes influence audiovisual works. The strategy and the language of games is one of the contributing factors. In this sense, our objective is to identify and examine the relationship between the basis of gamification and the contemporaneous series, identifying how the techniques resulting from the creation of games dialog with the production of contemporaneous series. Our basis of reference is comprised of authors related to the theoretical field, who approach themes related to contemporaneous series, content convergence, transmedia narrative, gamification, games and enhanced realities. Series to be examined: *Stranger Things* (Netflix, 2016), *Narcos Mexico* (Netflix, 2016), *The Sinner* (Netflix, 2017), *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018), *Sherlock* (BBC, 2010), *How to Get Away with Murder* (Netflix, 2014), *Big Little Lies* (HBO, 2017), *Les Revenants (The Returned)* (HBO Max, 2012).

Keywords: Gamification. Series. Contemporaneous. Convergence, Complexity. Television. Games.

¹ Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo. Professor de Graduação e Pós-Graduação do Centro Universitário das Américas – FAM. E-mail: hcatai@yahoo.com.br

Introdução

A forma como nos relacionamos com a TV e suas produções têm recebido mudanças advindas de questões tecnológicas, e sociais e comportamentais. Nesse sentido, os seriados também foram altamente influenciados por tais vetores e um deles tem sua origem no crescimento e da cultura advinda dos games.

Nosso objetivo é identificar e analisar a relação entre as bases da gamificação e os seriados contemporâneos, refletindo como as técnicas oriundas da criação de games dialogam com as produções seriadas contemporâneas. Nossa base de referências para uma análise dos seriados contemporâneos está em autores como Mittell (2012) e Silva (2015). Para o tema da convergência e da narrativa transmídia fazemos uso de Jenkins (2009), quanto aos temas da gamificação, games e realidades aumentadas são postos em apoio os autores Çeker e Özdamh (2017), Gee (2019), Costa e MarchioriI (2015), Garris; Ahlers; Driskell (2002), Andrade (2008), Busarello (2016), Americo e Navari (2013), Reis (2011) e, por fim, de Coulthard (2010) e Siragusa (2012) que discutem o processo de “puzzle narrativo”.

Como objeto de estudo e diante do corpo teórico apresentado, a escolha dos seriados seguiu algumas observações prévias e nas quais identificamos as características que indicam a presença de um processo de gamificação e convergência entre os dois gêneros – games e seriados. São eles: *Stranger Things* (NETFLIX, 2016), *Narcos Mexico* (NETFLIX, 2016), *The Sinner* (NETFLIX, 2017), *The Haunting of Hill House* (NETFLIX, 2018), *Sherlock* (BBC, 2010), *How to Get Away with Murder* (NETFLIX, 2014), *Big Littles Lies* (HBO, 2017), *Les Revenants (The Returned)* (HBO Max, 2012).

Os seriados contemporâneos e suas características

Antes de iniciarmos análise quanto a relação entre videogames e séries, torna-se importante ilustrar as características do “seriado contemporâneo”². Mittell (2012) condiciona que essas novas construções narrativas com maior complexidade advêm do

² A expressão seriado contemporâneo é apresentada por Silva (2015) que identifica como sendo: não no sentido de compartilhar a mesma época, [...] como uma inscrição no seu tempo e um prolongamento para o futuro” (p. 139).

uso das novas tecnologias, formas de transmissão e das mudanças sociais e culturais que contribuíram para um público com maior nível de exigência, ideia também defendida por Silva (2015).

Somando aos autores já citados, acrescentamos em nossa argumentação conceitos oriundos dos estudos empreendidos por Jenkins (2009). O primeiro, “convergência”, trata da forma como o conteúdo de uma mídia flui para outra de forma “quase natural”, sendo que para o autor: “o emergente paradigma das convergências presume que novas e antigas mídias irão interagir de forma cada vez mais complexas” (p. 33).

Outro conceito apresentado por Jenkins (2009) é a “narrativa transmídia” (transmedia storytelling) e que estabelece: “histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia” (p. 384). Nessa nova estética há, também, uma exigência de um consumidor que participa ativamente no universo ficcional. Tal aspecto constitui uma forte particularidade das séries contemporâneas, pois o espectador é catapultado – ativamente ou passivamente – a participar de redes sociais ou ir à busca de informações dos fatos que ocorrem nos episódios. (SILVA, 2015) e (MITTELL, 2012).

Nesse cenário teórico utilizamos em nosso estudo um conjunto de séries que se enquadram nas bases propostas por Mittell (2012), Silva (2014) e Jenkins (2009). Sabemos que são séries amplamente conhecidas e comentadas em redes sociais e, também, com incontáveis fontes para consulta quanto ao seu enredo e outras informações técnicas. Posto isso, faremos aqui somente uma breve descrição de cada uma delas.

Stranger Things (NETFLIX, 2016): Série que abarca os gêneros ficção científica, terror, sobrenatural, melodrama e aventura. Ambientada na cidade de Hawkins (EUA) e na década de 1980, um garoto desaparece misteriosamente e inicia-se uma busca que envolve a participação de outros amigos do garoto.

Narcos Mexico (NETFLIX, 2016): série que abarca o gênero ação, policial, drama, espionagem. A série acompanha a produção e comércio de drogas que ocorre entre o México e Estados Unidos da América.

The Haunting o Hill House - A Maldição da Residência Hill (NETFLIX, 2018): essa série comporta o gênero drama, terror, suspense, sobrenatural. Uma família muda-se para uma casa que possui eventos sobrenaturais e tais acontecimentos somados a conflitos familiares formam a narrativa.

The Sinner (NETFLIX, 2017): a série conjuga gêneros como drama policial, ação e suspense. A cada nova temporada há um crime em que o personagem principal atua para desvendar o homicídio e, paralelamente, o espectador vai acompanhando as contradições e problemas na vida do detetive.

How to Get Away with Murder (NETFLIX, 2014): essa é uma série que mistura drama policial, thriller, mistério, ação e melodrama. Calouros de Direito são orientados pela professora e advogada criminal Annalise e a equipe trabalha na defesa de criminosos.

Big Little Lies (HBO, 2017): Os gêneros presentes no seriado transitam do melodrama ao drama, com acréscimos de suspense, ação e policial. Um crime que ocorre na cidade de Monterey (Califórnia – EUA) levanta conflitos e problemas entre três mulheres, familiares e outros moradores da cidade.

Les Revenants - The Returned (HBO, 2012): a série trabalha com uma mistura de drama, suspense, terror, thriller e ficção. Em uma pequena vila francesa há o retorno de pessoas que estavam mortas e a busca em desvendar tal mistério.

Sherlock (BBC, 2010): a série analisada é uma nova adaptação da obra literária de Conan Doyle. Há uma adaptação dos casos de crime para situações do cotidiano na capital inglesa do século XXI.

Os seriados contemporâneos e o diálogo com a gamificação

Após essa breve apresentação das produções, retomamos nossa análise quanto ao campo das séries contemporâneas, mas agora com o olhar voltado a sua relação direta e indireta com os procedimentos da gamificação, da estética e técnicas dos videogames.

Nosso primeiro apoio também está no texto de Mittell (2012), pois em diversos trechos o *autor* apresenta um tangenciamento entre o conteúdo e a estética das séries com os videogames e outras formas de jogos, como o quebra-cabeça (puzzle). Inicialmente o autor considera que na cinematografia diversos filmes incorporaram uma estética dos jogos e completa: “convidando o público a jogar junto com os criadores e desvendar os códigos interpretativos para que as estratégias narrativas complexas fizessem sentido” (p.47).

Observa Mittell (2012) que tais películas com esse caráter de quebra-cabeça provocam no espectador uma situação de “engajamento ativo”. Semelhante aos videogames em que o jogador necessita aprender a controlar a personagem e outras partes do jogo, o espectador dos filmes e seriados necessita acompanhar as estratégias utilizadas na diegese para compreender os acontecimentos, acrescido de uma espécie de “prazer” em ser manipulado, semelhante ao que o usuário sente ao jogar e a incerteza dos acontecimentos. O autor expõe que os “filmes do tipo quebra-cabeça nos convidam a observar o engenho dos procedimentos narrativos” (2012, p. 48).

Mittell (2012) também acrescenta que tal aproximação entre jogos e cinema ainda não foi muito explorados em programas televisivos, sendo que para ele um exemplo de tal relação está na produção do seriado *Lost* (ABC, 2004).

Muitos seriados contemporâneos compartilham os valores da complexidade narrativa e nas palavras de Silva (2015) são seriados com uma “profundidade rizomática” (p. 139), utilizam um grande número de recursos de *storytelling* e procedimentos típicos dos games e da gamificação. Como cita Mittell (2012, p. 48) os filmes “puzzle” e seriados complexos apresentam o mesmo objetivo dos videogames: “desejo de ser tanto ativamente engajado na história e manipulado de maneira bem-sucedida pelas maquinações no modo de relatar”.

A complexidade narrativa existente nos seriados como explicita Mittell (2012) leva ao que o autor considera um “engajamento ativo”. Esse engajamento é um requisito que também constitui um diferencial em videogames contemporâneos, pois é necessário, como já dissemos um interesse em compreender o jogo, estudá-lo e discutir com outros usuários. Não é mais um simples e mero momento de descontração para muitos jogadores, afinal, a complexidade dos jogos eleva o nível de interesse e motiva o usuário a superar os desafios propostos (GARRIS; AHLERS; DRISKELL, 2002). Profundidade e complexidade dos jogos constituem partes integrantes das séries contemporâneas, pois conjugam múltiplos arcos narrativos e que não, necessariamente, são encerrados em um episódio ou temporada. Além disso, há uma formação de personagens que são proporcionalmente complexos (SILVA, 2015) e que atuam em um emaranhado narrativo.

Para Mittell (2012) as novas formas de narrativa e interatividade tem relação direta com as novas mídias digitais. Assim, como já dito anteriormente, tanto na narrativa televisiva como nos videogames e outros produtos oriundos das novas tecnologias, é necessário compreender o seu uso, exigindo do usuário maior nível de interação e

necessidade de aprendizado. Mittel (2012, p. 35) é bem claro quanto a contribuição dos games e RPG: “Outras tecnologias digitais, como os videogames, os blogs, sites de RPG e sites de fãs abriram espaços para que espectadores ampliem sua participação nesses ricos mundos ficcionais para além do fluxo unilateral da televisão tradicional.”

Essa relação, diríamos dialética, entre os videogame e séries pode ser amparada no texto de Jenkins (2009) por meio dos conceitos de convergência e “*transmedia storytelling*”. A primeira mostra que temos uma fluidez constante dos conteúdos entre as diferentes mídias, conseqüentemente, não é casual que os recursos estéticos, conceituais e técnicos do universo dos videogames transitem para os seriados televisivos, como o contrário também tem sua validade. A segunda mostra que tal estética, oriunda da convergência, cobra do consumidor uma participação ativa. Para Jenkins (2009, p. 138): “os espectadores aproveitam ainda mais a experiência quando comparam observações e compartilham recursos do que quando tentam seguir sozinhos.”

Essa concepção de que um seriado possui características advindas dos jogos é reforçada quando Jenkins (2009) mostra que os fãs de *Twin Peaks* coletavam e buscavam materiais para desvendar quem matou Laura Palmer. Ele reproduz uma expressão que estava presente em um dos grupos: “Decifre o código, solucione o crime. Temos apenas quatro dias” (2009, p. 63). Essa expressão é reveladora quanto a uma das dimensões propostas por Garris; Ahlers; Driskell (2002), pois traz consigo características dos jogos que são os desafios, mistério e controle.

Nesse sentido, estruturas narrativas que fogem ao sentido linear, semelhante aos videogames, ganham espaço entre o público que chamamos aqui de “fiel” e nas palavras de Jenkins (2009, p. 184): “tornaram-se caçadores e coletores de informações, tendo prazer em rastrear os antecedentes de personagens e pontos de enredos, fazendo conexões entre diferentes textos dentro da mesma franquia” (p. 184).

Gamificação, jogos eletrônicos, quebra-cabeça e os seriados contemporâneos

Nas últimas décadas “indústria de games” cresceu e ganhou espaço no mercado em termos de consumo para lazer e outras atividades.

Busarello (2016) afirma que os videogames são utilizados não somente no aspecto do entretenimento, mas como uma ferramenta para aprendizado, treinamento e outras

ações. Veja os trabalhos aqui citados de Çeker e Özdamh (2017), Gee (2019), Costa e MarchioriI (2015), Americo e Navari (2013) e Garris; Ahlers; Driskell (2002).

Tanto Busarello (2016) como os outros autores citados no parágrafo anterior buscam analisar o conceito da gamificação e o seu uso como recurso para outros cenários comerciais. Nas leituras realizadas identificamos que muitas das operações típicas na formulação de um game ou sua adaptação para outros cenários estão presentes nas séries contemporâneas. Sendo assim, nossa trajetória textual tem como norte buscar pontos de convergência relacionados ao processo de gamificação e o seu uso nos seriados televisivos, com foco nas produções citadas no início desse artigo.

O termo gamificação vem passando por um processo de reflexão recente como mostra Americo e Navari (2013). Os referidos autores constataram que a ideia de gamificação é uma aplicação das técnicas de jogos para outros setores, deixando mais envolvente e divertida, fortalecer o engajamento em diferentes setores e serviços, exerce uma forte influência sobre os consumidores.

Para Bussarelo (2013, p.21) a gamificação constitui uma sistemática que permite trabalhar em três pilares: “resolução de problemas; aumento da motivação; engajamento de determinado público”. Nesse sentido, podemos identificar tais pilares em todos os seriados citados nesse estudo.

No campo dos seriados, a complexidade narrativa, a multiplicidade de arcos e tantos de *storytelling* proporcionam e dão base para uma diegese que convida a “resolução de problemas”. Tal situação implicará no interesse do espectador e o motivará a buscar explicações das ações e acontecimentos presentes no seriado.

Ressaltamos a fala do autor quanto a “resolução de problemas” e “exploração”, pois estes são elementos de grande presença nos seriados. Em todas as produções há um problema que necessita ser solucionado e que envolve não somente um episódio ou um personagem. Essas características dos jogos eletrônicos quando atuantes no universo das séries implicará no engajamento do espectador que buscará respostas para os fatos que ocorrem ao longo dos episódios e temporadas.

Na perspectiva de Busarello (2013) este considera que as pessoas são motivadas a jogar por quatro razões: obter domínio sobre um assunto; aliviar o estresse; uma prática de entretenimento; como forma de desenvolver socialização.

Transpondo tais razões para as séries contemporâneas, especificamente as tratadas aqui, temos presente uma história que convida e “motiva” os espectadores. A temática e

narrativa dos seriados buscam apresentar assuntos de interesse do público. Tal espectador vivencia um cotidiano social e profissional estressante e vê na série uma possibilidade de transitar em outros universos e histórias, conseqüentemente, torna-se uma forma de entretenimento que convida o indivíduo a socializar o seu aprendizado e suas dúvidas por meio de grupos de debate em redes sociais.

Ressaltamos também que o processo de gamificação é resultado de duas vertentes motivacionais (BUSARELLO, 2013): a intrínseca e a extrínseca. A primeira é originada dentro do indivíduo e depende da sua vontade própria, despertando interesse, envolvimento e prazer. Há uma busca por novidades, entretenimento e satisfazer a curiosidade. Traz consigo o sentimento de pertencer a um grupo e de cooperação. A segunda motivação, extrínseca, leva o indivíduo em buscar por recompensas externas, sendo materiais ou sociais.

É necessário considerar e refletir que as séries aqui elencadas, como outras não citadas trabalham com os dois sentidos. Acompanhar uma série ou várias cria no espectador um sentimento de grupo e pertencimento, conseqüentemente gerará um prazer interno e uma valorização diante de outros integrantes do círculo social.

Quanto a motivação, Busarello (2013) ainda ressalta três elementos-chave nos jogos e os quais também estão presentes nos seriados. O “desafio” que advém do fator da incerteza, a “fantasia” que permite o jogador vivenciar um ambiente de imagens que não está presente na sua experiência e, por último, a “curiosidade” aguçada por informações complexas que estimulam e criam um ambiente excitante. Esses três elementos também podem ser identificados nas séries. A incerteza gerada por uma diegese complexa leva o espectador ao desafio e aguça sua curiosidade, terceiro elemento a trazer uma excitação quanto a ser recompensado ou não por descobrir o desfecho de um arco narrativo. A fantasia é um elemento presente em todas as séries, pois apesar do espectador “presenciar” cenas cruéis ou até inverossímeis, ele reconhece que tal narrativa constitui uma fantasia, além de proporcionar um olhar sobre fatos que ele não vivencia no seu cotidiano.

Podemos trazer tais valores para o espectador engajado e que se vê envolvido em uma determinada série. As séries apresentadas nesse estudo demonstram levar, de forma geral, o interessado a excitação e prazer em buscar as causas para uma personagem como Cora, mãe e com uma vida tranquila, transformar-se em uma assassina na produção *The Sinner* (NETFLIX, 2017). O engajamento que ocorre com os fãs de *Stranger Things*

(NETFLIX,2016), que necessitam de muita atenção aos múltiplos acontecimentos em longo de uma temporada. As séries como *Sherlock* (BBC, 2010), *How to Get Away with Murder* (NETFLIX, 2014), *Big Littles Lies* (HBO, 2017), *Les Revenants* (HBO Max, 2012) exigem a persistência do espectador para identificar os diversos arcos narrativos presentes em seus episódios, além de um mergulho na profundidade de alguns diálogos como da família residente na mansão Hill em *The Haunting of Hill House* (NETFLIX, 2018).

Quanto ao pilar do engajamento (BUSARELLO, 2013) podemos aplicá-lo na forma como as séries trabalham o envolvimento dos espectadores. Nas séries *Narcos Mexico* (NETFLIX, 2016), *How to Get Away with Murder* (NETFLIX, 2014), e *Big Littles Lies* (HBO, 2017) há um deslocamento do fluxo temporal, pois elas abrem o primeiro episódio com cenas dos últimos episódios. Porém a cena não é apresentada de forma integral e são utilizadas pequenas frações e desconexas, semelhante a um conjunto de peças misturadas de um quebra-cabeça. Tal recurso é muito importante para buscar o engajamento do espectador, pois será necessário acompanhar cada episódio para juntar as “peças” que compõe o cenário final da história.

O processo de gamificação para Busarelo (2013) passa pela presença de cinco pontos: aprendizagem, narrativa, motivação e engajamento, pensar como em jogos e mecânicos dos jogos. Quer dizer, se o desejo é verificar essa convergência e inserção de estrutura de games em seriados, torna-se necessário identificar a presença desses aspectos na produção seriada contemporânea.

Elencamos cada um dos pontos apresentados e traçamos um grau de relacionamento com os seriados que constituem nosso objeto de estudo:

1. **Aprendizagem:** nesse item cabe ressaltar o ponto que constitui aguçar a curiosidade e sair da rotina. Os seriados aqui elencados conseguem por meio de uma complexidade narrativa e diversificados recursos de *storytelling*, criar expectativas e gerar interesse do espectador. Como dito em linhas anteriores, a série constitui uma obra de ficção, conseqüentemente, o espectador pode vivenciar outros universos e entrar em ambientes que não fazem parte da sua rotina. Afinal, não é uma vivência diária de grande parte das pessoas o dia-a-dia de um investigador do departamento de combate as drogas dos Estados Unidos como em *Narcos México* (NETFLIX, 2016). Em *Sherlock* (BBC, 2010), o espectador fica curioso como o detetive *Holmes* resolverá o caso, apesar de saber que a

personagem sempre soluciona um crime. Por fim, o espectador também deseja descobrir as razões para a trágica história da família em *The Haunting of Hill House* (NETFLIX, 2018) e os espíritos que vivem na residência.

2. **Mecânica dos Jogos:** esse é um item que ainda tem pouca influência no processo de gamificação das séries.

3. **Pensar como em jogos:** podemos identificar nesse item uma convergência da cultura dos games nas séries. Identificamos as semelhanças com os games quanto o conceito de fantasia, afinal, os seriados constituem obras de ficção, independente de uma maior ou menor proximidade com situações do universo real. As metas estão implícitas nas séries contemporâneas, pois o espectador para compreensão do conteúdo necessita um engajamento para atingir e acompanhar todos os episódios. A regra dos seriados, similar aos games, “obriga” o indivíduo a não “saltar” um episódio, sob pena de não alcançar o objetivo de compreender os desafios e problemas apresentados na narrativa. Os seriados já tem em sua estética um estímulo sensorial, sendo que o uso maior de novos ângulos de câmera aumentam tais estímulos visuais. Estímulos sonoros são possíveis pela melhor qualidade na produção sonora dos seriados aqui elencadas.

Os desafios das séries estão presentes na forma como espectador necessita buscar respostas que podem explicar os acontecimentos. Além disso, o grande desafio é chegar ao final de uma temporada e dominar o conteúdo que foi apresentado em cada episódio. Esse desafio também é realizado de maneira individual e coletiva, pois o espectador passa por cada episódio recolhendo informações, mas também estabelece diálogo por meio de mídias sociais e sites para completar dados que ele não conseguiu identificar durante a exibição da série. Isso também vale para os mistérios, pois há um conjunto de narrativas que somente são reveladas no decurso dos episódios, acrescido da exigência indireta e direta do espectador acompanhar cada um deles para composição de dados e revelação dos atos que envolvem as personagens.

As novas formas de transmissão do conteúdo como o streaming permitiram o espectador definir quando deseja assistir, rever ou retornar um episódio. Nos jogos os usuários também podem retornar a fases anteriores e rever suas formas de atuação. Esse controle do espectador colabora para que ele possa atingir melhor os objetivos propostos em desafios e ter o prazer da revelação dos mistérios oferecidos no decorrer da narrativa.

4. **Motivação e engajamento:** as séries estimulam uma motivação intrínseca por meio de desafios ao espectador em compreender ou descobrir evidências que estão “escondidas” em partes dos episódios. Na série *Stranger Things* (NETFLIX, 2016) o espectador engajado poderá localizar os denominados *easter eggs*³ que estão presentes nos episódios.

A abordagem quanto a fantasia já é parte integrante no que concerne uma obra de ficção, pois tratamos de narrativas que podem ou não possuir algum caráter de verossimilhança com a realidade. Contudo, invariavelmente, o enredo de tais narrativas extrapola o cotidiano da maioria das pessoas ou não possui algum paralelo e parâmetro de comparação. Somada a uma narrativa que potencializa mistérios e complexidade narrativa, a motivação será alimentada pela curiosidade, similar aos videogames, em uma caminhada entre os múltiplos arcos narrativos e os possíveis desfechos. Em *Les Revenants* (HBO, 2012) o espectador é apresentado a uma situação em que pessoas mortas reaparecem na cidade francesa e não há explicações plausíveis. Envolvendo ficção científica, a série *Stranger Things* (NETFLIX, 2016) insere personagens originários de outras dimensões, entrando em um universo de fantasia de criaturas presentes em diversas produções e em jogos de RPG.

Tudo isso é alimentado de maneira dialética pela motivação extrínseca, pois o interesse do espectador crescerá à medida que há um envolvimento dele para com a série, como também a confiança que será recompensado por uma informação em cada episódio da temporada. Tais aspectos devem ser vistos pela motivação em compartilhar informações, pois esse “fã” coleta dados para participar ativamente em mídias sociais, retroalimentando o processo de interesse, satisfação por domínio do conteúdo da série e uma espiral de engajamento na narrativa. Esse envolvimento pode ser identificado nas diferentes páginas de redes sociais que surgem em decorrência de tais produções. Em todas as séries aqui elencadas a motivação e o engajamento são resultantes de um envolvimento dos espectadores e a presença destes em redes sociais ligadas a tais produções audiovisuais. Os fãs desenvolvem debates e buscam, constantemente, trocar informações que possam responder possíveis enigmas ou arcos narrativos que não tiveram seus desfechos. Isso é muito similar as redes sociais dos usuários de jogos

³AFICIONADOS. Conheça 18 easter eggs e referências de Stranger Things 2 <https://www.aficionados.com.br/stranger-things-2-easter-eggs/>. Acesso em 22/05/2022

eletrônicos quanto a soluções para superar uma fase ou acionar um simples objeto para o seu personagem utilizar em uma determinada situação de perigo.

5. **Narrativa:** as histórias, no mínimo, são estruturadas para engajar os espectadores. A narrativa é construída de uma forma que o espectador tenha a vontade de saber o que ocorrerá na próxima cena, episódio, ao longo de uma temporada e até entre uma temporada e outra. Em *Stranger Things* (NETFLIX, 2016) o espectador, indiretamente, adentra no universo dos garotos, na busca da personagem *Will* ou saber a origem da personagem *Eleven*. Em *Narcos Mexico* (NETFLIX, 2016) o domínio da narrativa está em acompanhar passo a passo o envolvimento da equipe antidrogas estadunidense no cartel mexicano. A atenção as múltiplas informações da narrativa fornecidas em imagens e diálogos são condições básicas para acompanhar os detetives na série *Sherlock* (BBC, 2010), pois muito semelhante a um jogo de quebra-cabeça permite juntar cada cena para formar um cenário completo e tentar alcançar a revelação do crime. Em *The Sinner* (NETFLIX, 2017) o espectador é impelido a acompanhar cada episódio para compreender as diferentes nuances e uma obter a recompensa por acompanhar o fluxo narrativo. Em *Big Littles Lies* (HBO, 2017) ou *How to Get Away with Murder* (NETFLIX, 2014) em cada episódio das temporadas uma peça do quebra-cabeça é oferecida na narrativa, quer dizer, para você formar a imagem central é necessário participar do jogo e juntar cada cena. Por fim, em *Les Revenants* (HBO Max, 2012) e *The Haunting of Hill House* (NETFLIX, 2018), as duas produções criam narrativas que vão levar o espectador recolher informações para buscar uma explicação quanto ao universo dos mortos que reaparecem vivos ou da presença de espíritos em uma casa, respectivamente.

Por fim, no item narrativa, os apontamentos mostram que há elementos nas séries apresentadas voltados a interatividade e, conseqüentemente, ao engajamento do espectador. Isso se dá até pelo caráter de narrativa transmídia (JENKINS, 2009) que muitas delas possuem como em *Stranger Things* (NETFLIX, 2016). Somado a isso, as mídias sociais são decisivas para os elementos de cada episódio servirem de debate entre fãs e fonte de consulta para espectadores de maneira geral.

Semelhante ao que ocorre em games e nos quais os usuários vão coletando objetos e outros materiais e que serão relevantes para o usuário ao longo do percurso entre as fases de um jogo, o espectador de uma série acompanha a narrativa e guarda informações de objetos de do cenário, diálogo, palavras, entre outros, para no final de um episódio ou

de uma temporada conquistar a compreensão total da história. Para isso, o apoio de outros fãs e espectadores por meio das mídias sociais é parte dessa complexa jornada nas séries contemporâneas.

No decorrer do texto citamos algumas vezes que a estrutura narrativa de seriados contemporâneos aproxima-se de um *puzzle*. Claro que não estamos falando aqui de videogames, porém é relevante tal aproximação, pois estamos no âmbito dos jogos e o quebra-cabeça constitui esse modelo.

Para Coulthard (2010) seriados contemporâneos como *Breaking Bad* (NETFLIX, 2008) levam também a uma maior interação entre os fãs, por meio de redes sociais e ações de marketing como jogos baseados nas produções.

Tal processo mental apresentado por Coulthard (2010) em *Breaking Bad* (NETFLIX, 2008), também é recorrente em *Narcos Mexico* (NETFLIX, 2016). O investigador da DEA abre a cena e mostra passar por um sequestro e é levado a um local. Porém, a narrativa tira essa cena e colocará diversas peças (quebra-cabeças) em todos os episódios. Tal procedimento também ocorre em *The Haunting of Hill House* (NETFLIX, 2018), quando da cena inicial que mostra os filhos sendo levados pelo pai e fugindo da casa. Situação semelhante em *How to get Away with Murder* (NETFLIX, 2014), quando há um assassinato e não sabemos como foi e o que aconteceu. Tal paralelo também pode ser observado em *Sherlock* (BBC, 2010), pois em cada episódio o espectador recolhe por meio da personagem uma informação, mas que somente terá sentido no episódio final, quando Sherlock apresenta todas as peças e forma o cenário.

No mesmo caminho e reforçando tal concepção, Siragusa (2012) no seu texto demonstra que há uma quebra com as formas canônicas de *storytelling*. Há uma ruptura da linearidade de forma deliberada e, conseqüentemente, uma complexificação do processo narrativo. Na visão da autora o adjetivo *puzzle* utilizado em alguns filmes pode ser retomado em uma reflexão quanto ao caráter intrincado e o emaranhado presente na diegese dos seriados.

Essas características apresentadas estão presentes em séries com *The Sinner* (NETFLIX, 2017), *Les Revenants* (HBO Max, 2012) ou *The Big Little Lies* (HBO, 2017) e nas outras produções aqui citadas. Nesses seriados há um constante uso do que autora denomina como *alapsis* e *prolepsis*. Tal estrutura proporciona ao espectador uma coleção de “pequenas peças” que contribuíram para formar seu “puzzle”.

Considerações finais

O primeiro ponto a ser observado em nossa análise diz respeito a denominada complexidade narrativa proposta por Mittell (2012). Os seriados aqui referenciados e motivos de objeto de estudo possuem as características propostas pelo autor em seus estudos quanto ao modelo de produções televisivas contemporâneas.

Nesse cenário de convergência de conteúdo, gêneros e mídias (JENKINS, 2009) as reflexões propostas buscaram identificar traços/marcas/presença de particularidades desenvolvidas e pensadas, inicialmente, para a produção de games e que também se encontram presentes nos seriados.

Uma das características presentes nos dois gêneros está no engajamento do jogador/espectador. Em ambos, games e seriados, o envolvimento do indivíduo é condição para esses novos modelos de produção cultural. Esse aspecto traz consigo outras categorias presentes nos games como a figura do vendecor, a importância das mídias sociais para compartilhar as conquistas ou mostrar os “*easter eggs*” que são inseridos no decorrer dos episódios.

Por fim, retomando os seriados aqui analisados e, em todos, de uma forma ou outra, os elementos oriundos dos jogos eletrônicos estão identificados e presentes nas narrativas.

O texto encerra-se por aqui, mas ele constitui um amplo campo para discussão quanto a convergência das mídias em tempos em que a tecnologia traz inovações e permissões nas quais os gêneros são cada vez mais híbridos e seus conteúdos e formas são transformados e reelaborados.

Referências

AMERICO, M.; NAVARI, S. C. Gamificação; abordagem e construção conceitual para aplicativos em TV digital interativa. In: **Revista Geminis** v. 4, n. 3 (2013), p. 87 a 105.

ANDRADE, L. A. realidades alternadas ou revelações de Lost sobre games e ficção seriada. In: **Colóquio Internacional Televisão e Realidade**. 21 a 24 de outubro de 2008. Universidade Federal da Bahia. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura contemporânea. Grupo de Análise de Telefornalismo. Disponível em www.tvrealidade.ufba.br. Acesso em 07 jan. 2021.

BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

ÇEKER, E; ÖZDAMLH, F. What "Gamification" is and what it's not. **European Journal of Contemporary Education**. 6, 2, 221-228, Apr. 2017.

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patrícia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. In: **CID:Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, oct. 2015. ISSN 2178-2075. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89912>>. Acesso em 25 jan. 2021.

COULTHARD, Lisa. The Hotness of cold opens: *Breaking Bad* and the serial narrative as puzzle. In: **FlowTV**. n 13-03, volume 13, 2010. Disponível em <http://flowtv.org/2010/11/the-hotness-of-cold-opens/>, Acesso em 25 jan. 2021.

GARRIS, R.; AHLERS, R.; DRISKELL, J. E. Games, motivation, and learning: a research and practice model. In: **Simulation & Gaming**, v. 33, n. 4, p. 441-467, Dec. 2002. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878102238607>>. Acesso em 07 jan. 2021.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. In: **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.perspectiva.ufsc.br>>. Acesso em 25 jan. 2021.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MARCELINO, V. **Cinema e videogame**. Relação entre as Mídias na Franquia Matrix. Orientadora: Profa. Dra. Erika Savernini. Monografia (Curso Comunicação Social) Universidade de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2014.

MEDEIROS, Rosângela. F. A Gamificação da narrativa da telenovela em Velho Chico In: **Literatura e Autoritarismo**. Santa Maria. Dossiê no. 20: Ressignificando histórias, p. 123-132, jul 2017. Disponível em <https://periodicos.ufsm.br/LA/article/view/27975>. Acesso em 25 jan. 2021.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Revista Matrizes**. São Paulo Brasil ano 5, n2, jan./jun. 2012, p. 29 a 52.

REIS, Breno M. S. Os jogos em redes sociais online, pervasive games e a gamificação do cotidiano. In: **Ícone**, v. 13, n. 2 dezembro de 2011, p. 1 a 15. Programa de pós-graduação em comunicação Universidade Federal de Pernambuco.

SILVA, Marcel. Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia** (São Paulo online), n. 27, p. 241 a 252, jun 2014.

SIRAGUSA, C. A. Serie puzzle: narrativas no lineales en el régimen seriado televisivo. **III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine Y Audiovisual**. 10 a 12 de mayo de 2011. Universidad Nacional de Córdoba. AsAECA 2012.

Disponível em http://www.asaeca.org/aactas/siragusa__cristina_-_ponencia.pdf. Acesso em 25 jan. 2021.

Referências dos seriados

BIG LITTLES LIES. David E. Kelley. Estados Unidos: Hello Sunshine., 2017-2019, son., color. Série exibida pela HBO. Acesso em 14 set. 2021.

HOW TO GETE AWAY WITH MURDER. Peter Nowalk. Estados Unidos: ABC/Netflix, 2014-2020, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2021.

LES REVENANTS (THE RETURNED). Fabrice Gobert. França: Canal+, 2012-2015, son., color. Série exibida pela HBO Max. /Globoplay. Acesso em 14 set. 2021.

NARCOS MEXICO. Carlos Bernard, Chris Brancato, Doug Miro. Estados Unidos: Gaumont International Television. 2016-2017, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2021.

SHERLOCK. Mark Gatiss e Steven Moffat. Reino Unido: BBC/Paramount Channel/Netflix, 2010. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2021.

STRANGER THINGS. Matt Duffer e Ross Duffer. Estados Unidos: Netflix, 2016-, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 05 mai.2022.

THE HAUNTING OF HILL HOUSE. Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix., 2018, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2021.

THE SINNER. Derek Simonds. Estados Unidos: Midnight Choir Inc., 2017-, son., color. Série exibida pela Netflix. Acesso em 14 set. 2021.